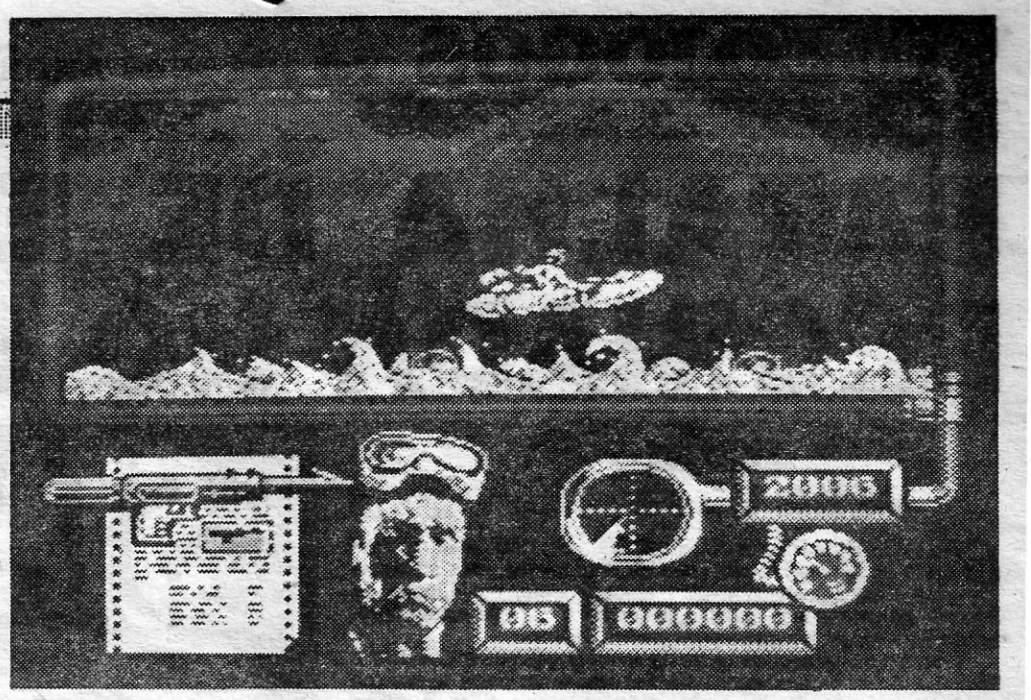
VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

MERGULHADOR EM COMBATE É DUPLO SUCESSO ESPANHOL



TÍTULO: «Navy Moves»
MÁQUINA: Spectrum

Os possuidores do Commie 64, do Atari, Amiga e quejandos podem ter *Operation Neptune*, um jogo da Inforgames, mas só o Spectrum (e similares) tem *Navy Moves*, a nova e estupenda surpresa saída das mãos da Dinamic, a editora espanhola responsável por êxitos como *Game Over I e II* (ou Phantis), *Army Moves* e algumas das melhores aventuras do mercado.

Navy Moves são dois jogos num, o que põe logo ainda mais interesse na sua compra. E o sistema é o habitual, com um código obtido no lado um a permitir o acesso ao segundo lado do jogo. Uma pequena irritação que os mais atentos já terão resolvido olhando com atenção o «Pokes e Dicas». É... Vejam só a foto que acompanha estas linhas e digam-me se não estamos ante qualquer coisa de prometedor. Na pele (ou no fato de borracha) de um mergulhador, o pobre jogador parte jogo afora, aos saltos, a bordo de um bote de borracha.

Pode voltar-se para trás e disparar, pode fazê-lo também para a frente. Mas na primeira secção desta escaldante missão tem mesmo é de pular por sobre as ondas. Não por pura questão estética ou porque o médico o aconselhou a fazer exercício matinal, mas para evitar as manchas de cor lilás que surgem pelo meio das ondas.

Falhar o salto por cima de um desses obstáculos dá direito a um espectacular salto... no contador de vidas. É que aquilo são minas, daquelas que rebentam quando se lhes toca. Mais explicações para quê...

Aviso à navegação: é extremamente difícil passar esta fase do jogo, mas quem tiver paciência vai conseguir avançar. E como as minas aparecem sempre nas mesmas posições, as coisas vão-se tornando mais fáceis com a habituação. Algo que as oito vidas iniciais tornam acessível.

Ultrapassar uma bóia de sinalização significa deixar para trás, mesmo que se perca uma vida, parte do percurso. Se o jogador perder aí, volta ao início dessa secção. Mas as coisas vão-se complicando, com mais grupos de minas surgindo, mal deixando espaço para ganhar balanço. É mesmo preciso ter o olho vivo e o dedo ligeiro.

Passar a zona minada não significa poder parar para repousar. Mergulhadores inimigos montados em motos de água perseguem o jogador, tentando esvaziar-lhe o bote de borracha. E não usam alfinetes. É aqui que a arma vai servir para pôr tudo em pratos limpos.

Deixar para trás os mergulhadores abre novos horizontes ao jogador. Há que saltar do bote e descer sob as águas, em busca de uma caverna que levará o homem-rã até ao seu destino final: um submarino inimigo que é preciso capturar.

Já na água, é chegada a altura de saber como convencer um tubarão a não pensar que tudo é alimento. E como se não bastasse isso, alguns mergulhadores ao serviço do lado errado andam por perto. Há que lutar...

Ultrapasse o jogador tudo isto e terá encontrado a caverna e, dentro desta, um pequeno batiscafo que o levará até à base do submarino grandão. Não é conveniente sair daqui sem o código de acesso ao lado dois. Ou vai ser necessário jogar tudo de novo.

Os gráficos do lado um são um primor, embora a Dinamic continue a revelar-se pouco preocupada em evitar a confusão de atributos de cor. O movimento alinha pela categoria dos gráficos, com óptimo «scroll» entre quadros e animação de todos os blocos, desde as ondas até ao barco e mergulhador. E o cuidado posto nas imagens da explosão das minas merece um cinco de pontuação numa escala de cinco. Palmas, claro e também, para o conjunto de informação do «écran», bem definida e criando o ambiente.

Já no lado dois do jogo prova-se que a Dinamic não baixou o ritmo. Gráficos de classe, «écran» diferente mas informativo, a mesma vontade de prender a atenção.

Tudo começa com o jogador a sair do interior do pequeno submarino que o levou até à base inimiga. O estilo é o que se conhece de *Saboteur*, embora haja diferenças que bastem para valer a pena experimentar um e outro jogos. E se em *Saboteur* a ausência (quase) de cor evitava problemas de maior, em *Navy Moves* a Dinamic mandou a ausência de cor às malvas e, mesmo com alguma confusão, encheu o jogo de cor. E como aqui estamos a tratar de imagens de grandes dimensões, esse senão até é esquecido logo que tudo começa a rolar.

O submarino é um imenso labirinto de escadas, elevadores, portas e... armadilhas. Será conveniente começar a desenhar um mapa do conjunto (que «A Capital» necessita de um) para poder ir longe.

Colocar uma bomba na sala do reactor (onde pára a dita sala?) é a missão número um do mergulhador. Depois, é só fazer o comandante do submergível render-se, subir à tona, chamar os amigos e estar em casa para o chá das cinco. Fácil.

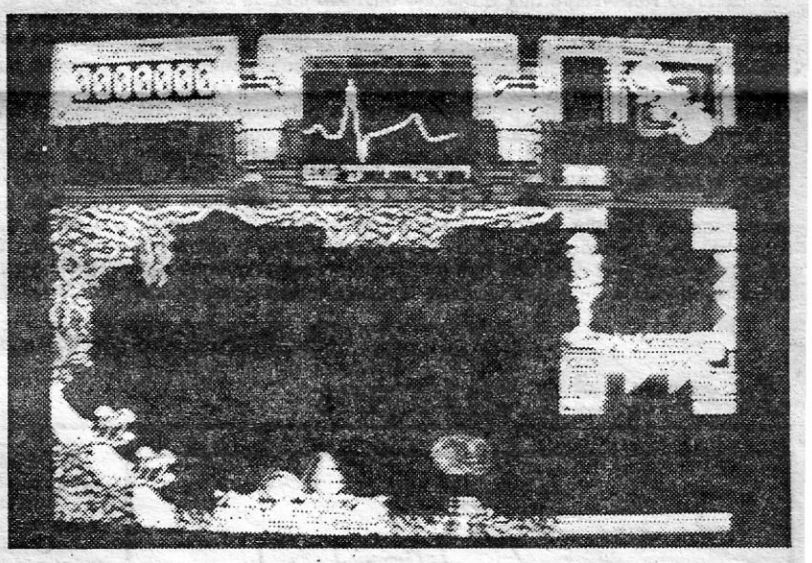
Claro, logo ao virar da esquina aparecem os primeiros marinheiros de serviço ao submarino. E que não, que eles não querem colaborar com o inimigo. É preciso dar-lhes umas boas cacetadas. Ou melhor, uma rajada de metralhadora ou uma «carícia» com o isqueiro de tamanho familiar. Tudo resolvido, caem que nem tordos.

É conveniente inspeccionar os bolsos dos «tordos» antes que comecem a piscar e desapareçam. Aproxime-se o mergulhador do corpo jazendo no pavimento, prima «fire» e aparecerá uma janela que, espera-se, terá algum símbolo no interior. Se tiver mais melhor. Recolha o ou os ditos.

Munições e estojos de primeiros-socorros são o que mais rapidamente se descobre ao utilizar a técnica acima. Mas há no sumarino alguns indivíduos que possuem passes que dão acesso aos computadores de bordo. É aconselhável recolher esses cartões para, utilizando o computador, descobrir mais algumas coisas. Quando tiver um passe aproxime-se de um terminal e prima «fire». Depois... bem, ficamos à espera de dicas.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 9
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: Obrigatório

AVENTURA COMPLEXA EM «REMAKE» AGRADÁVEL



TÍTULO: «Dynatron Mission»
MÁQUINA: Spectrum

DEPOIS de *Universal Hero*, eis que a Mastertronic achou que o sucesso (relativo) do título merecia companhia. Foi só meter tudo na misturadora, ligar o botão e eis que *Dynatron Mission* estava cá fora. Mas por estranho que pareça, mesmo quem comheça Universal Hero a fundo vai gostar de Dynatron.

Recuperar oito núcleos de *Dynatron* (um metal superpotente e secreto, pelo que não se revelará mais) é a missão do astronauta largado numa paisagem pouco segura. Com três vidas para terminar a busca, o voluntário tem de percorrer os cantos da base alienígena evitando os perigos e fazendo o seu melhor.

No «écran» um ECG (electrocardiograma) dá conta do estado de saúde do herói. Convém espreitar este quadro e parar um pouco em busca de energia quando o gráfico começar a dar sinais de que algo vai mal.

Para evitar excessos na peregrinação há que saber usar os elevadores ao nosso dispor e mais alguns equipamentos que cedo revelarão a sua utilidade. Como é de bom-tom nestas coisas, há dúzias de inimigos (especialmente voadores) que tornam a vida insuportável. Se não sabe o que fazer desista de ver este jogo...

Dynatron Mission é um jogo semelhante a centenas de outros títulos já saídos. Só que os problemas a resolver são bem difícies e passar alguns obstáculos requer uma boa dose de paciência e perícia. Por isso mesmo não é aconselhável que os que facilmente se exasperam apostem na aquisição deste jogo. É que pode acontecer que partam o «joystick» antes de chegarem ao fim.

Género: Acção
Gráficos: (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar

HERÓI E DEUS PERDE-SE EM LABIRINTO

TÍTULO: «Superhero»
MÁQUINA: Spectrum

DA Code Master surgem, inesperàdamente, as mais deliciosas surpresas. Desta vez, a «culpa» é de Paul Machacek que, trabalhando sobre os gráficos de Bernie Drummond (quem não sabe quem é este senhor nunca mais vai jogar *Head Over Heels)*, preparou um *Super Hero* que vale a pena ajudar.

Num cenário isométrico tão ao gosto de Bernie Drummond, um pequeno personagem desloca-se (espreitem, quando ele pula, a forma como os cabelos levantam com o vento), resolvendo os diversos problemas que os autores decidiram inventar e esconder nos labirintos.

A história conta que os super-heróis quando não têm nada para fazer divertem-se a montar imensos «puzzles» que depois um deles deve resolver. Caso não o faça perde o estatuto e, pior do que tudo o mais, a imortalidade.

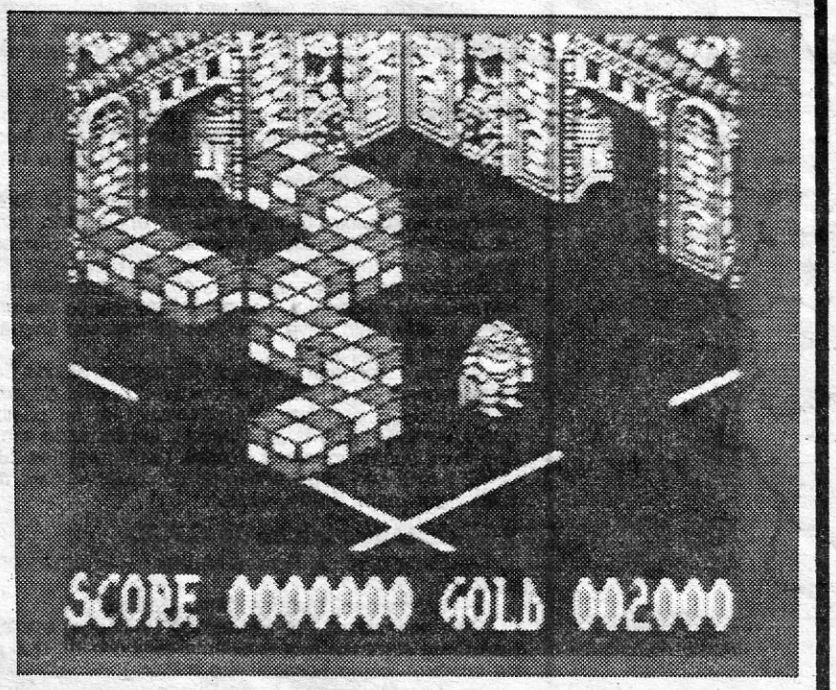
Parece, no entanto, que nem tudo está contra o nosso herói. Vénus está do seu lado e decidiu deixar quatro objectos espalhados pelo labirinto. Há que procurar essas peças (bem ao género de *Batman 1)* e usá-las. As botas de saltar prometem levar o herói até pontos de outro modo fora do alcance. Devem ser procurados logo no começo e, acreditem, não são difíceis de encontrar.

Há, também, uma arma em qualquer parte. Convém tê-la por perto bem depressa, pois alguns habitantes do labirinto parecerem não gosta da cara do super-herói. O saco com poderes especiais (lembra o contentor de *Rebel Planet)*, também é de grande utilidade, tal como o capacete dos deuses. A usar para descobir.

Há cinco guardas que é necessário encontrar e abater. Fosse assim tão simples e já o jogo teria acabado. Para aniquilar cada guarda há, primeiro, que encontrar o respectivo espírito, encerrado numa sala e destruí-lo. Assim está bem.

Uma viagem pela Deadzone (quem sabe o que isto quer dizer?) é surpresa que se pode esperar após o desaparecimento de um espírito. Saiba o jogador conduzir o seu herói para fora daquele antro escuro e terá direito a continuar a busca nos labirintos com uma vida extra no saco.

Mais um jogo do género da Ultimate, houve já quem pensasse ao chegar aqui na leitura. Pois é verdade, tal e qualmente. Mas com Bernie Drummond a assinar os gráficos pode garantir-se que a obra é de jeito, mesmo que repetitiva. Cenários bem delineados, um complexo esquema de corredores que os desenhadores de mapas vão adorar descobir, cor escassa, um «menu» de opções e ouro para recolher, eis o que o *Super Hero* tem para oferecer. Uma verdadeira surpresa da Code Masters.



GÉNERO: Acção/Aventura
GRÁFICOS: (1-10):7
DIFICULDADE: (1-10): 7
CONSELHO: A comprar

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — DRAGON NINJA
2.º — OUT RUN
3.º — SKATEBALL
4.º — SUPERMAN
5.º — 4 × 4
6.º — LED STORM
7.º — PARIS-DACAR
8.º — BARBARIAN II
9.º — ROBOCOP
10.º — TECNOCOP

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

BATALHA DE ESTALINEGRADO RECRIADA NO COMPUTADOR

TÍTULO: «Stalingrad»
MÁQUINA: Spectrum

STALINGRAD, edição da CCS com data de 1988, está no mercado português há bem mais de dois meses, mas só agora surge aqui, justificada pelo aparecimento, em «Jogos de Guerra», de um extenso trabalho de um leitor que põe este programa de Ken Wright ao alcance de muitos leitores.

Ken Wright, já aqui se disse ao referir jogos como *Overlord* e *Blitzkrieg*, é um programador polémico não tanto pelos temas (ou batalhas) que trata mas pela abordagem que faz do interface computador/utilizador nas suas criações. Resumindo, a óptica «wrightiana» de controlO de um jogo é o que de mais obtuso se encontrou desde que o homem inventou a burocracia.

Já anteriormente se referiu, em análise aos jogos de Ken Wright, que o autor deve sofrer de algum complexo em relação ao autor de *Vulcan*, R. T. Smith. Só isso explica porque Ken Wright, que nas campanhas napoleónicas ainda mantinha uma relação simplificada com o processo de desenvolvimento do jogo, redesenhou o esquema de movimento das peças no tabuleiro, tornando a execução das estratégias bélicas um verdadeiro quebra-cabeças, por vezes mais complicado do que o jogo em si.

De facto, enquanto em *Vulcan* (sempre, mas sempre, a referência obrigatória, marco na estratégia spectrumniana) R. T. Smith aposta numa estrutura básica de comando que facilmente lança, mesmo o jogador novato, para as grandes acções bélicas, em *Stalingrad* só mesmo com o manual ao lado para consulta o jogador consegue passar as armadilhas do programador. O que é, no mínimo, irritante.

Com cinco teclas, base é possível determinar o conjunto de acções de *Vulcan*. As restantes, que dão acesso a outras opções de percurso, aparecem claramente indicadas no «écran». O mesmo sucede, até certo ponto, em *Stalingrad*, mas o facto de quase todo o teclado ser utilizado, aliado à sobreposição de comandos, cria alguma confusão que se supõe ser desnecessária. Quase parece que Ken Wright quis esconder algumas fraquezas de programação por detrás de uma capa de pretensa complexidade. Que não é estratégica mas sim de movimentos.

Stalingrad tem sobre os jogos anteriores (talvez fruto das críticas surgidas) a vantagem de dar alguma mobilidade aos exércitos controlados pelo jogador. Mas, apesar de isso ser um ponto a favor do jogo, estamos, mais uma vez, longe da simplicidade de *Vulcan*, onde cada quadrado representando exércitos ou unidades pode ser movimentado individualmente.

Defende Ken Wright que o método utilizado cria as condições reais encontradas pelos soldados no campo de acção, quando as ordens vindas de cima, dos quartéis-generais onde altas patentes estudam e desenvolvem hipóteses debruçadas sobre mapas de batalha, deixam de ser cumpridas na íntegra por factores exteriores que afectam determinado plano. Respondem conhecedores dos problemas de estratégia que não será bem assim e que, de facto, *Stalingrado* não simula isso, tornando-se, realmente, um jogo aborrecido e mesmo desesperante.

Unidades que vagueiam sem sentido definido, insensíveis aos interesses do jogador, incontroláveis e impossibilitando qualquer forma de conjugação de esforços, eis algo que parece ser regra em *Stalinegrad*. E o desepero que é ter uma unidade no limite das forças agregada a duas prontas para combate e não poder deixar essa uma para trás enquanto as companheiras avançam para o combate.

São deseperos como os acima citados que fazem de todo o trabalho desenvolvido por Ken Wright, que é, de qualquer modo, de louvar, uma pequena desilusão. *Stalingrad* podia ser bem melhor se feito tendo em conta que o que o jogador quer é jogar e não ter de preocupar-se com diversas teclas e combinações.

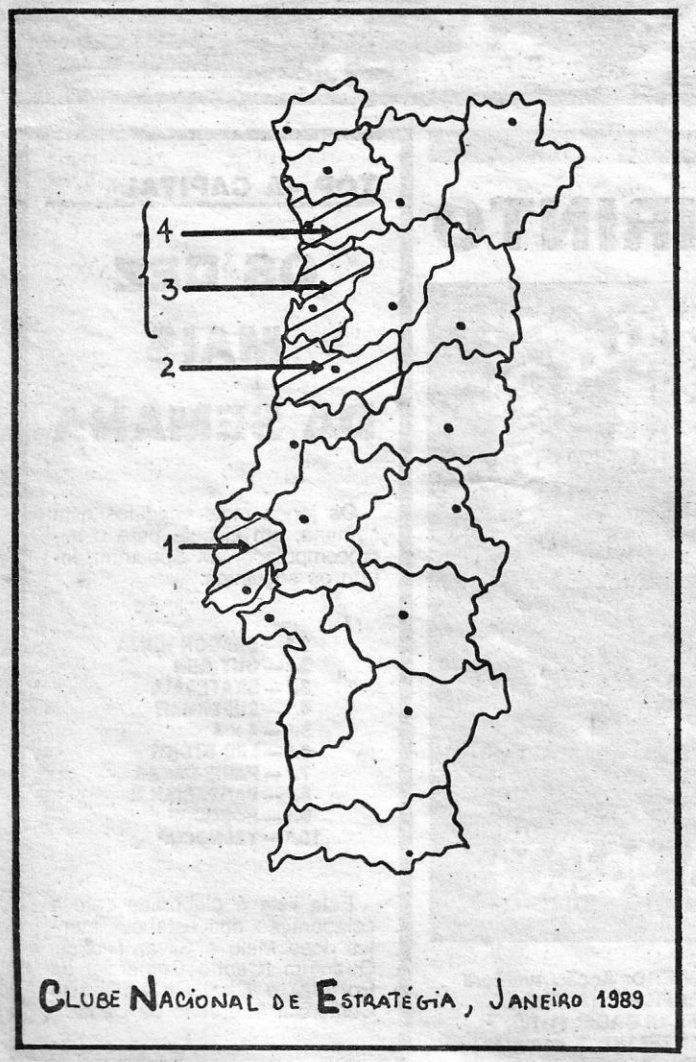
Perca Ken Wright a mania de complicar tudo, a pretensão de que as guerras se decidem da forma que escolheu para representar Estalinegrado e os dois outros títulos já referidos, e terá arrepiado caminho para se colocar ao lado de R. T. Smith no panteão dos programadores de jogos de estratégia. Copiar sistemas não fica mal, quando se sabe que esses sistemas funcionam e, sobretudo, agradam ao destinatário. Algo que R. T. Smith percebeu desde sempre e que *Vulcan* provou, ao atingir volume significativo nas vendas e o «top» de preferências do público.

Não vale a pena explicar neste espaço do que trata o jogo *Stalingrad*. Encontrará o leitor tudo o que necessita no «Jogos de Guerra» assaz extenso aqui perto. Será, no entanto, conveniente assinalar que *Stalingrad* não é um jogo aconselhável a leitores que procuram iniciar-se neste espaço dos jogos de computador. Para esses, e aqui fica de novo a recomendação, *Vulcan* deve ser a aposta. Pelo preço de um vulgar jogo, o candidato às lides estratégicas tem cinco cenários que vão desde o mais simples, requerendo cerca de uma hora de jogo, até à operação que dá nome ao jogo, 16 horas de guerra contínua (ou bem mais, tudo depende) com o computador ou um amigo.

É conveniente salientar, para quem fique com vontade de experimentar, que qualquer deste jogos só deve ser comprado com o respectivo manual de instruções. Que é em inglês e obrigará a saber bem como é que William Shakespeare conversava com os vizinhos perto das margens do Avon. A alternativa pode ser a leitura regular do espaço de «Jogos de Guerra». E *Vulcan* já está prometido...

Género: Estratégia
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): Variável
Conselho: A comprar por apreciadores.

Jogos de guerra



APESAR de se suspeitar que muitos esperavam aqui a continuação de *«Legions of Death»*, eis que uma batalha bem mais recente se instala em *«Jogos de Guerra»*. Trata-se de Stalingrad, um trabalho extenso preparado pelo *«Strategic Boss»*.

O *Pedro Manuel Pereira Mateus*, que fez chegar ao Poço onze páginas de texto dactilografado e um mapa da batalha decidiu promover um concurso entre os leitores, forma especial de comemorar o 1.º aniversário do *«Strategic Club», que agora vai ter nome em português. Mas leiam tudo o que se segue (carta do Pedro com novidades) e vejam os mapas (do jogo Stalingrad* e da distribuição das forças do clube) enquanto aqui nas masmorras uma catrefa de monstros canta o «parabéns a você»...

Onze páginas de texto, um mapa retratando os movimentos das forças envolvidas na batalha e, por último, um pequeno concurso destinado a oferecer 3 (três) cópias deste mesmo jogo de guerra fazem parte deste trabalho.

Para a sua realização, tive em conta a minha experiência pessoal do jogo, os meus conhecimentos de história militar e as instruções do Sr. Ken Wright; contei também com a ajuda do tenente-coronel N. Rubim no que toca a terminologia e história militar, a qual gostaria de agradecer publicamente.

Mudando agora um pouco de assunto; O Strategic Club já celebrou em Janeiro último, o seu 1.º aniversário, facto que acarretou algumas alterações. Em primeiro lugar, o Strategic Club, passar-se-á a chamar: *Clube Nacional de Estratégia* (C.N.E.), pois a distribuição geográfica dos seus sócios correspondentes justifica o seu carácter nacional e, por outro lado, sendo ele um clube português, o seu título deve estar escrito não em língua inglesa, mas em língua portuguesa.

Decidi fazer uma pequena surpresa a alguns dos sócios correspondentes do C.N.E.: a atribuição do posto de *delegados-regionais*; desde já convém aqui salientar que tal posto não confere quaisquer privilégios ou obrigações, funcionando sim como um estímulo a esses mesmos sócios (muitos deles fundadores do C.N.E.) pelo seu papel activo como colaboradores do clube. Consultando o mapa anexo, temos:

1 — «Estado-maior» do C.N.E.

— Pedro Manuel Pereira Mateus — «Comandante» (Agualva-Cacém);
— Luís Miguel Mendes (Mem-Martins);
— Carlos Miguel B. Figueiredo (Vialonga) apoiados pelo «comando da sombra» (um excelente colaborador, que pretende «agir na sombra» como «conselheiro militar»);
— Tenente coronel Nuno Rubim.

2 — «Região distrital» de Coimbra

— Vítor David P. Simões (Coimbra);
— Rui Pedro Rodrigues (Figueira da Foz).

3 e 4 — «Regiões distritais» de Aveiro e Porto

— Rui Mário Correia (Porto).

Com estas nomeações, não quero, de forma alguma, discriminar os restantes sócios correspondentes do C.N.E. (visto estas nomeações não conferirem — tal como já anteriormente referi — aos seus detentores quaisquer privilégios ou obrigações), que espero continuem sempre a escrever e, quem sabe, venham também a ser nomeados pelo «Estado-maior» do C.N.E., para outro posto do mesmo... continuem a escrever!

Falando ainda do C.N.E.; gostaria de dar a saber que este clube sedestina não só a todos os interessados em jogos de guerra e em simulações bélicas mas também a todos aqueles que — como eu — se interessam pelos antecedentes técnico-históricos daqueles. Assim fico aguardando as cartas de todos os interessados em história militar, e em elementos técnicos dos meios bélicos nela envolvidos, colocando desde já toda a documentação que possuo, sobre esses mesmos temas, ao vosso inteiro dispor.

Por último, gostaria de saber o que aconteceu a alguns antigos sócios correspondentes do C.N.E., que deixaram de dar «sinais de vida» há longos meses, são eles:

— Paulo Jorge Sobral Cantanhede (Viseu);
— João Manuel Trindade Florentino (Muge);
— Henrique Alexandre Barreto (Algés);
— Pedro Faria (S. Pedro do Estoril).

Agradeço que entrem em contacto comigo logo que possível, pois começo a ficar preocupado com tão prolongada ausência de notícias. E por agora vai sendo tempo de regressar à trincheira para continuar a desafiar o excelente jogo de guerra do sr. Robert Smith (nada de confusões com o «outro» Robert Smith, vocalista dos The Cure...) que é *Vulcan*, o qual constitui a base do meu próximo trabalho...

P.S. Agradeço a todos os leitores que me pretendam escrever que — junto com a v. carta — me enviem um selo para a minha posterior resposta... pois, com tantos correspondentes que tenho, torna-se-me um pouco difícil dispor de selos para todos eles. Desde já o meu muito obrigado.

«Stalingrad» — Antecedentes históricos

Em 1942, o Exército Alemão e o Exército Soviético haviam atingido um ponto em que nenhum deles podia continuar com as operações ofensivas ao longo de toda a Frente Leste, e ambos decidiram concentrar todos os seus esforços no sector meridional.

O principal objectivo da ofensiva soviética era reconquistar Kharkov. Tal ofensiva teve um sucesso limitado, particularmente a sul de Kharkov, pois aí o Exército Alemão dispunha de apreciável

potencial, dado que tal sector constituía a sua base de ataque para a sua própria ofensiva. Assim, o avanço do Exército Vermelho sobre Kharkov foi rapidamente bloqueado. Os esforços soviéticos durante a sua campanha de Inverno em todas as frentes e sobretudo em Kharkov deixaram o Exército Alemão, no sector sul da frente, numa situação de superioridade, e deixando-lhe a iniciativa de efectuar uma grande ofensiva.

O plano alemão para conquistar Estalinegrado foi inicialmente concebido como um processo de interromper as vias de reabastecimento de combustível proveniente dos campos petrolíferos do Cáucaso (e de simultaneamente se apoderar destes!), e em seguida fazer avançar o grosso do Exército Alemão para NE, rumo a Saratov, e então poder avançar sobre as posições soviéticas em redor de Moscovo.

A 28 de Junho de 1942, forças da Wehrmacht (Forças Armadas Alemãs) avançam sobre as linhas soviéticas. Mais uma vez a blitzkrieg (guerra-relâmpago) arrastou tudo à sua frente. Os tanques do 4.º Exército Panzer (blindado) dirigiam-se rapidamente pelas planícies abertas em direcção a Voronezh. A sul de Kharkov, o 1.º Exército Panzer movia-se rapidamente sobre o Donets em direcção ao baixo Don.

Privado das grandes forças que possuía em 1941, e sem terreno que permitisse a organização de defesas locais, o Exército Soviético vê-se obrigado a retirar. O receio da ofensiva alemã sobre Voronezh, e o posterior avanço para norte em direcção a Moscovo, levam o Stavka (Estado-Maior-General das Forças Armadas Soviéticas) a criar a Frente Voronezh e a colocar muitas das suas reservas em redor de Moscovo numa tentativa de estabilizar a sua situação. O aumento da resistência nesta área forçou o Comando Alemão a introduzir profundas alterações no seu plano original. Foi então decidido construir uma linha puramente defensiva, ligando Voronezh à curva em cotovelo formada pelo rio Don.

O 6.º Exército, comandado por Von Paulus, irá progredir em direcção a Estalinegrado, enquanto o 4.º Exército Panzer de Hoth deslocar-se-ia para sul e atravessaria o Don perto de Tsimlyanskaya. Hoth iria então apoiar o 6.º Exército dirigindo-se pelo sul para Estalinegrado. Entretanto o 1.º Exército Panzer e o 17.º Exército iriam abrir caminho pelo sul em direcção aos campos petrolíferos.

Perto do fim de Julho, Von Paulus decidiu que o seu 6.º Exército, sem se reagrupar previamente, devia arremeter contra Estalinegrado. Isto significava que ambos os exércitos empenhariam as suas forças de forma dispersa, o que tornava extremamente difícil ao 6.º Exército executar a sua missão de eliminar as forças soviéticas na curva do Don, e o seu total insucesso, perto de Kletskaya, conduziria mais tarde ao desastre. Toda esta área estava atribuída aos romenos que falhavam sistematicamente nas suas tentativas de eliminar as pequenas «testas-de-ponte» que os soviéticos mantinham através do Don.

Von Paulus estava impossibilitado de atravessar o Don e viu-se obrigado a esperar, durante as primeiras semanas de Agosto, que o 4.º Exército Panzer conseguisse abrir caminho pelo sul.

O primeiro ataque a Estalinegrado iniciou-se a 19 de Agosto e inicialmente progrediu lentamente. As tropas alemãs, acreditando na vitória final, apresentavam-se relutantes em tomar riscos. Os relatórios soviéticos indicavam que o ânimo das guarnições dos carros de combate alemães, tão elevado no início dos conflitos, havia desaparecido, e que o avanço geral alemão era extremamente irregular. Contudo unidades do 6.º Exército conseguiram abrir uma estreita brecha ns linhas soviéticas e, durante a tarde do dia 23 de Agosto, o 14.º Corpo Panzer aproximou-se dos subúrbios de Estalinegrado.

Von Paulus pensou que Estalinegrado estava agora à sua mercê, mas, à medida que os dias passavam, os defensores soviéticos batiam-se cada vez mais trenazmente por cada polegada de terreno, levando o avanço alemão a parar!

Estalinegrado transformou-se numa espécie de íman para ambas as partes envolvidas. Hitler transferiu o seu QG (Quartel General) de Rastenburg para Vinnitsa, onde permaneceu até ao final de 1942. Os soviéticos retiraram o marechal Timoshenko do Comando e substituíram-no por Zhukov e a sua «equipa», que haviam sido tão bem sucedidos na sua contra-ofensiva de Moscovo no Inverno anterior. O palco estava preparado para a batalha que iria decidir o resultado da guerra.

O plano de Von Paulus para o derradeiro assalto a Estalinegrado carecia de imaginação. Nenhuma tentativa foi feita no sentido de envolver os flancos ou para cortar o fluxo de reforços e abastecimentos feito através do Volga, o qual se processava imperturbavelmente; as concentrações de artilharia soviética na margem este do Volga eram praticamente ignoradas pela Luftwaffe (Força Aérea Alemã). Em lugar disso o 6.º Exército atacou frontalmente os tenazes defensores soviéticos, de que resultou um feroz combate corpo a corpo por cada edifício da cidade.

O plano alemão recriou o massacre de Verdun (batalha ocorrida durante a 1.ª G.M.). Os defensores soviéticos lutaram com uma ferocidade inigualável. Semana após semana os alemães pagavam caro cada polegada de terreno e viam-se obrigados a, por vezes, avançar apenas uma ou duas centenas de metros por dia! Ou ainda menos!

A 14 de Outubro, Hitler ordenou que todas as suas forças passassem à defensiva, exceptuando apenas aquelas que se encontravam envolvidas nos violentos combates em Estalinegrado.

Entretanto, os soviéticos conceberam um audacioso plano, uma operação de grande envergadura destinada a cercar o grosso das tropas alemãs; atravessando os flancos das linhas inimigas em redor de Estalinegrado por NE e SE simultaneamente. O contra ataque soviético iniciou-se a 19 de Novembro e foi imediatamente coroado de pleno sucesso.

Passados apenas cinco dias as vanguardas das colunas de ataque da ofensiva soviética «fecharam-se» deixando cercadas vinte e duas divisões alemãs!

O que se seguiu foi apenas o «apertar do nó» em volta do 6.º Exército Alemão; enquanto cada vez mais unidades tentavam romper o cerco em socorro do 6.º Exército. A tentativa de romper o cerco soviético foi levada a cabo a partir da área de Kotelnikovo, e para o efeito foram utilizadas as unidades remanescentes dos 4.º Exército Panzer e 4.º Romeno, e ainda reservas provenientes de áreas tão distantes como Voronezh e Orel.

O ataque esteve perto de alcançar o 6.º Exército, mas os alemães não podiam manter por muito mais tempo a sua ofensiva. Assim, a operação, cujo nome de código era «Winter Gevitter» (Tempestade de Inverno), converteu-se num malogro total!

Desta forma o Exército Alemão perdeu trinta e duas divisões e ficou com outras dezasseis seriamente desfalcadas. A Wehrmacht foi seriamente abalada e o destino final da Alemanha estava praticamente selado...

«Stalingrad» — O JOGO: 1— Introdução

Em «Stalingrad» desempenhamos as funções do marechal de campo Von Bock no comando do Grupo de Exércitos Sul, durante a Primavera de 1942, data do início da campanha alemã de Estalinegrado.

As nossas forças são constituídas pelos 1.º e 4.º Exércitos Panzer, pelos 2.º, 6.º, 11.º e 17.º Exércitos e pelo Exército Romeno.

2 — O mapa de jogo

O mapa de jogo pode ser movido para cima, para baixo, para a direita e para a esquerda usando as teclas do cursor. A sua área total corresponde a sete vezes o tamanho do ecrã. As posições das nossas unidades e das unidades inimigas são-nos apresentadas inicialmente. Cada unidade apresenta o símbolo respectivo e o Exército a que pertence (parte inferior do quadrado).

O jogo é jogado através de «menus», e na parte inferior do «écran» são apresentadas as opções e instruções necessárias à fase que decorre. O acesso a cada Exército é feito através do AIC («Army Information Centres» — Centro de Informações dos Exércitos), representados no mapa de jogo pelas bandeiras alemã ou soviética.

3 — Grau de dificuldade

Três níveis de dificuldade podem ser escolhidos pelo jogador: tecla 1 — iniciado; tecla 2 — médio; tecla 3 — avançado. O aumento do nível de dificuldade dentro de cada um destes 3 níveis de dificuldade pode ainda ser alterado. Após premir a tecla pretendida (1, 2 ou 3), prima a tecla «S», e em seguida a tecla «A», e depois a tecla "BREAK". Então deve introduzir o seguinte: POKE 49527,2 e em seguida GO TO 3050. Isto aumenta a dificuldade dentro de cada um dos 3 níveis de dificuldade. Para obter uma dificuldade ainda superior basta aumentar o valor do Poke (lado direito da vírgula).

4 — Ordenar movimentos

Para se iniciar o jogo, premir a tecla «A» para ter acesso ao movimento das unidades, ou se preferir, premir a tecla "Ø" para iniciar a fase seguinte, sem dar quaisquer ordens às suas unidades. Tendo premido a tecla «A», prima em seguida a tecla »O» e ser-lhe-á apresentado o «menu» relativo aos seus Exércitos.

Para ter acesso a um deles deve premir a tecla respectiva, por exemplo: para ter acesso ao 2.º Exército — tecla 1.

Após ter seleccionado um dos Exércitos, um cursor «X» aparecerá no AIC do respectivo Exército. Um cursor «X» aparecerá numa unidade, um cursor «R» numa outra e um cursor «L» numa outra unidade, num conjunto de 3 unidades. Em seguida mova o cursor «X» para a posição para a qual pretende avançar e prima a tecla «T». Repita o mesmo processo para as unidades assinaladas com o cursor «R» e «L». Este primeiro conjunto de 3 unidades constitui o flanco direito do respectivo Exército. Em seguida repita o processo para o segundo conjunto de 3 unidades do mesmo Exército (caso este as possua), que constituem o flanco esquerdo do respectivo Exército.

No caso de pretender manter as ordens dadas a determinada unidade anteriormente, não é necessário mover novamente o cursor, basta apenas pressionar a tecla «E»; e assim a unidade continuará com as suas ordens anteriores. Isto permite-lhe alterar as ordens de apenas uma ou duas unidades sem ser necessário dar ordens a todas as outras unidades.

Após completa a selecção das linhas de avanço, deve em seguida dar ordens ao cmdt. do Exército no sentido de atacar, defender ou usar o seu próprio critério, utilizando as teclas «A», «D» ou «E» respectivamente.

A ordem de ataque faz com que a unidade com essas mesmas ordens ataque o inimigo, independentemente da sua situação ou da situação da unidade inimiga; no entanto ao deixar o ataque ao critério do cmdt. do Exército (tecla «E»), este apenas atacará caso tenha uma situação favorável, caso contrário, limitar-se-á a defender a sua actual posição.

5 — Informações sobre os Exércitos

Premir a tecla «D» («details») para ter acesso a este «menu». Em seguida premir «G» ou «R» para ter acesso ao Exército alemão ou soviético respectivamente. Em seguida pressionar a tecla relativa ao Exército pretendido.

As informações obtidas são relativas ao moral das unidades («Excelent» — excelente; «Very good» — bastante bom; «Good» — bom; «Fair» — médio; «Low» — baixo; «Poor» — muito baixo; «Abysmal» — abismal) e à sua eficiência (de 0 a 100%). A ordem pela qual estas informações são apresentadas é a que é utilizada na fase de movimento (de cima para baixo, primeiro o flanco direito — R X L — e, depois, o flanco esquerdo — R X L).

6 — Informações sobre o terreno (consultar a «Terrain Chart»)

Premir a tecla «T» («Terrain») para ter acesso a este "menu". Em seguida prima — tal como anteriormente — «G» ou «R» conforme o Exército pretendido (Alemão ou Soviético respectivamente). Após seleccionado o Exército pretendido, deve premir a tecla relativa ao Exército em particular que pretende, e mantenha-a premida sendo então apresentado o terreno sobre o qual cada unidade se encontra actualmente. Uma vez largada a tecla o símbolo da unidade pode ou não reaparecer. Caso não reapareça, tal significa que o (computador) oponente desconhece a sua posição actual.

Consultando agora a «terrain chart» (de cima para baixo, da coluna da esquerda para a coluna da direita):

1 — Campo aberto (a verde), absorve 2 pontos de movimento e não beneficia quer o atacante quer o defensor.

2 — Cidade (a preto), absorve 3 pontos de movimento e beneficia o defensor em 20%.

3 — Pequeno rio (a azul), absorve 3 pontos de movimento e prejudica o atacante em 20%.

4 — Grande rio (a azul), absorve 4 pontos de movimento e prejudica o atacante em 40%.

5 — Floresta (a preto), absorve 3 pontos de movimento e beneficia o defensor em 25%.

6 — Terreno acidentado (a preto), absorve 3 pontos de movimento e beneficia o defensor em 25%.

7 — Terreno pantanoso (a azul), absorve 3 pontos de movimento e beneficia o defensor em 15%.

8 — Base de reabastecimento (a preto).

7 — Movimento

Cada unidade de infantaria apeada (cujo símbolo é uma espingarda) recebe, por volta, 6 pontos de movimento; cada unidade de infantaria mecanizada (cujo símbolo é uma metralhadora) recebe 8 pontos; e por fim, as unidades blindadas (cujo símbolo é um «tanque») recebe 10 pontos de movimento. Estes mesmos pontos de movimento são deduzidos conforme o terreno que é atravessado pela unidade em causa, na proporção indicada na «terrain chart», anteriormente explicitada. O movimento está restringido a 4 posições por volta. Cada unidade exerce um determinado nível de controlo sobre as unidades adjacentes a si mesma; em resultado, nenhuma unidade adjacente a uma unidade inimiga pode mover-se directamente para uma posição igualmente adjacente a uma unidade inimiga.

8 — Combate

Após terminada a fase de movimento de ambos os Exércitos as unidades passam automaticamente à fase de combate.

Os benefícios para o defensor/atacante referidos anteriormente na explicação da «terrain chart» são aqui aplicados.

O combate ocorre entre todas as unidades adjacentes (mesmo em diagonal).

Unidades com ordens de defesa terão um benefício de 20% na sua eficiência quando forem atacadas; Unidades com ordens deixadas ao critério do seu respectivo Comandante apenas atacarão se o mesmo achar que existe uma razoável hipótese de sucesso, contrariamente ao que acontece com as unidades com ordens de ataque, as quais atacarão as unidades inimigas adjacentes independentemente da situação em relação àquelas.

Em combate unidades de blindados são beneficiadas em 20% na sua eficiência, 10% para as unidades de infantaria mecanizada e 0% para as unidades de infantaria apeada.

9 — Avanço e retirada em combate

Unidades defendendo podem retirar, e unidades atacando podem avançar, dependendo o facto do resultado dos combates e do número de pontos de movimento que ainda restam à unidade.

Uma unidade em retirada mover-se-á para uma posição relativa à posição em que sofreu o ataque (em sentido idêntico a este).

Uma nossa unidade que retire mover-se-á e permanecerá na posição estabelecida para a sua retirada até novas ordens. A retirada pode não acontecer imediatamente após o combate, no caso de a unidade em causa não possuir pontos de movimento em quantidade suficiente para o efeito. Caso tal se verifique a retirada acontecerá apenas na fase de movimento seguinte. Uma unidade atacante ao avançar após ter combatido, permanece em situação de ataque com todas as unidades inimigas adjacentes.

10 — «Army Information Centre» (Centro de Informações do Exército)

O AIC não constitui uma unidade propriamente dita. Este Centro de Informações destina-se apenas a permitir o acesso e controlo do Exército respectivo. Não constituindo uma unidade em termos físicos, qualquer outra unidade pode passar por cima da parcela de território por ele ocupada sem que tal implique um acréscimo no gasto dos pontos de movimento.

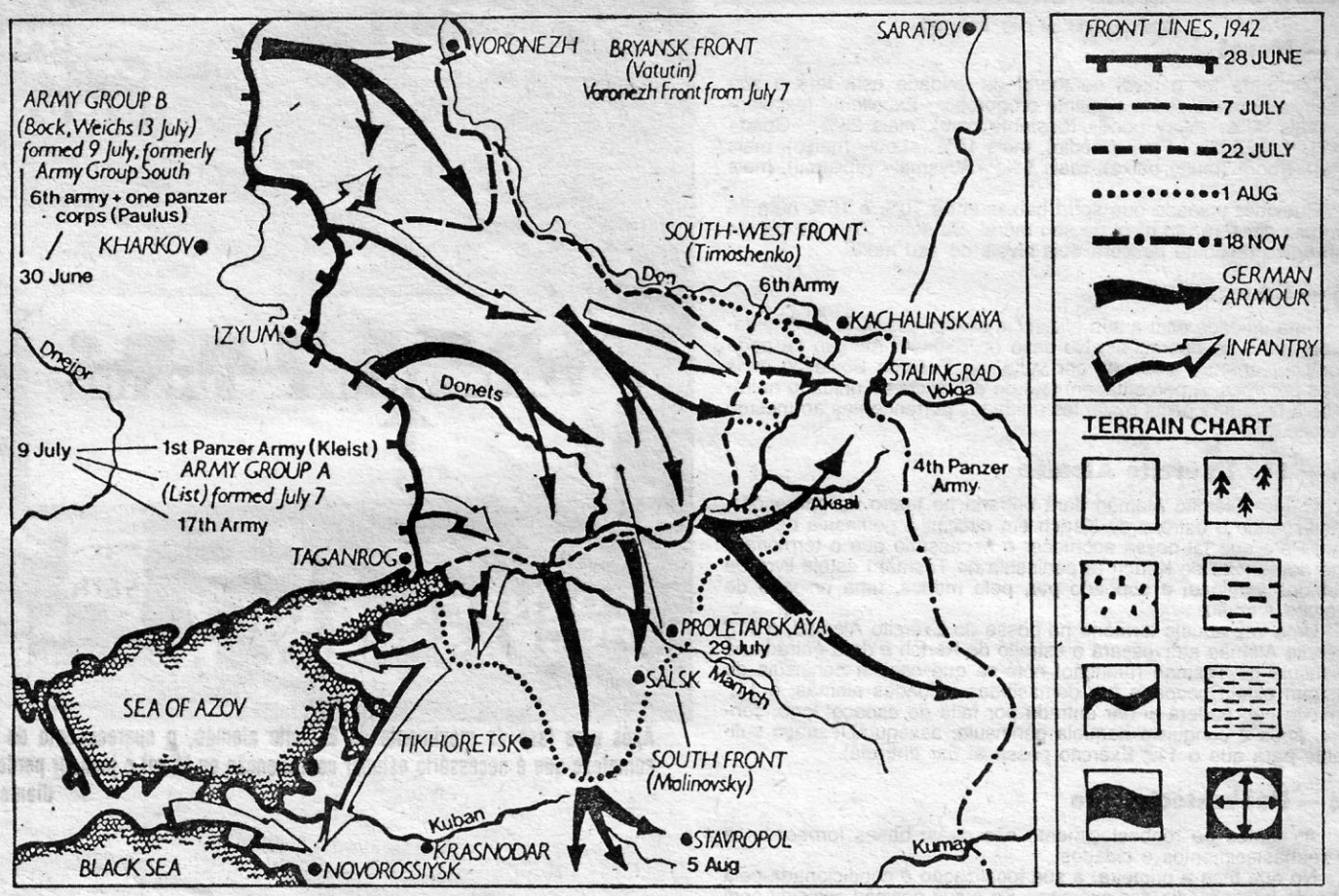
A posição do AIC limita o movimento das nossas unidades, até um ponto não superior a 4 posições. A localização do AIC é feita tendo em conta a linha média de avanço de todas as unidades que compõem o Exército dependente desse mesmo AIC. Em última análise, convém ainda salientar que o nosso AIC nos pode fornecer algumas informações relativas ao inimigo, como, por exemplo, mostrar-nos a posição de algumas das unidades inimigas desconhecidas por nós.

(Continua na página seguinte).

STALINGRAD

"THE BATTLE FOR STALINGRAD"

TRABALHO REALIZADO POR:
PEDRO MANUEL PEREIRA MATEUS, 1989
© Strategic Boss '89



Jogos de guerra

(Continuação da pág. anterior)

11 — Moral

Conforme for o nível de moral da unidade esta terá a sua eficiência aumentada na seguinte proporção: «Excellent» (excelente), mais 30%; «Very good» (bastante bom), mais 25%; «Good» (bom), mais 20%; «Fair» (médio), mais 15%; «Low» (baixo), mais 10%; «Poor» (muito baixo), mais 5%; «Abysmal» (abismal), mais 0%.

Qualquer unidade que sofra baixas entre 10% e 15% num só combate descerá um nível do seu moral. Se sofrer 20% de baixas num único combate descerá dois níveis do seu moral.

12 — Reorganização

Uma unidade com a sua eficiência abaixo dos 50% será retirada do teatro de operações. No caso do Exército Alemão tal pode acontecer apenas uma vez por volta, no Exército Soviético duas vezes por volta. A percentagem (%) de eficiência da unidade retirada será repartida pelas restantes unidades pertencentes ao mesmo Exército.

13 — 11.º Exército Alemão

O 11.º Exército Alemão dará entrada no teatro de operações, atravessando o estreito de Kertch em dircção à península de Tasman; Para que tal possa acontecer é necessário que o território a Este do estreito de Kertch (a península de Tasman) esteja livre de unidades inimigas, e ocupado por, pelo menos, uma unidade do Exército Alemão.

Uma vez aquele território na posse do Exército Alemão, o 11.º Exército Alemão atravessará o estreito de Kertch e dará entrada na península de Tasman (atenção! note-se que caso a península de Tasman esteja ocupada por demasiadas unidades alemãs, o 11.º Exército não poderá aí dar entrada por falta de espaço; logo, convém, após a conquista daquela península, assegurar espaço suficiente para que o 11.º Exército possa aí dar entrada).

14 — Reabastecimento

As fontes de reabastecimento são duas: bases fornecedoras de reabastecimentos e cidades.

No que toca à primeira, a sua localização é condicionada pela linha de frente média dos exércitos. Se a sua posição coincidir com uma posição não ocupada, o símbolo de «Base de reabastecimentos» será apresentado sobre o mapa de jogo durante a fase de ordens. Caso contrário, cabe ao jogador julgar qual a posição em que esta se encontra, avaliando as linhas de avanço médio dos exércitos. O alcance de reabastecimento destas bases é de 5 posições de movimento.

No que toca às cidades fornecedoras de abastecimentos terão o seu símbolo gráfico (apresentado na «terrain chart») substituído pelo símbolo de «Base de reabastecimentos», caso não estejam ocupadas por nenhuma unidade; na eventualidade de tal acontecer ela permanecerá de igual modo a fornecer abastecimentos mas sem que apareça o seu símbolo gráfico.

Para que uma cidade se torne numa base fornecedora de reabastecimento, é necessário que pelo menos uma unidade se encontre a ela adjacente, sem que nenhuma unidade inimiga se encontre adjacente quer à unidade quer à cidade em causa.

Então estabelecer-se-á uma «linha» entre essa cidade e uma outra (consultar a «Estrutura do fluxo de abastecimentos») em condições de fornecer abastecimentos à primeira, e então (caso nenhuma unidade inimiga se entreponha sobre essa mesma «linha»), a primeira cidade tornar-se-á uma cidade fornecedora de reabastecimento. O alcance do reabastecimento fornecido por estas cidades é de 4 posições de movimento.

Exércitos sem reabastecimentos não podem receber quaisquer reforços. Unidades sem reabastecimentos terão o seu factor de movimento reduzido em 4 pontos e serão penalizadas em 15% caso entrem em combate.

«Estrutura do fluxo de abastecimentos»

CIDADE:	RECEBE ABASTECIMETNOS DE:
— Oboyan	lado esquerdo do mapa
— Kharkov	lado esquerdo do mapa
— Dnepropetrovsk	lado esquerdo do mapa
— Voronezh	Oboyan
— Rossosh	Voronezh, Kharkov ou Voroshilovgrad
— Voroshilovgrad	Rossosh, Dnepropetrovsk ou Taganrog
— Taganrog	Dnepropetrovsk ou Voroshilovgrad
— Rostov	Dnepropetrovsk ou Voroshilovgrad
— Krasnodar	Rostov
— Tsimlyanskaya	Voroshilovgrad ou Rostov
— Kletskaya	Tsimlyanskaya, Voroshilovgrad ou Rossosh
— Kotelnikovo	Kletskaya, Tsimlyanskaya ou Stravopol
— Stravopol	Krasnodar ou Tsimlyanskaya
— Stalingrad	Kletskaya ou Kotelnikovo
— Kamyshin	Kletskaya ou Stalingrad
— Saratov	Kamyshin

15 — Reforços

Os reforços são obtidos a partir da «Replacement Box» que aparece sobre o mapa de jogo após terminada a fase de movimento do Exército Alemão.

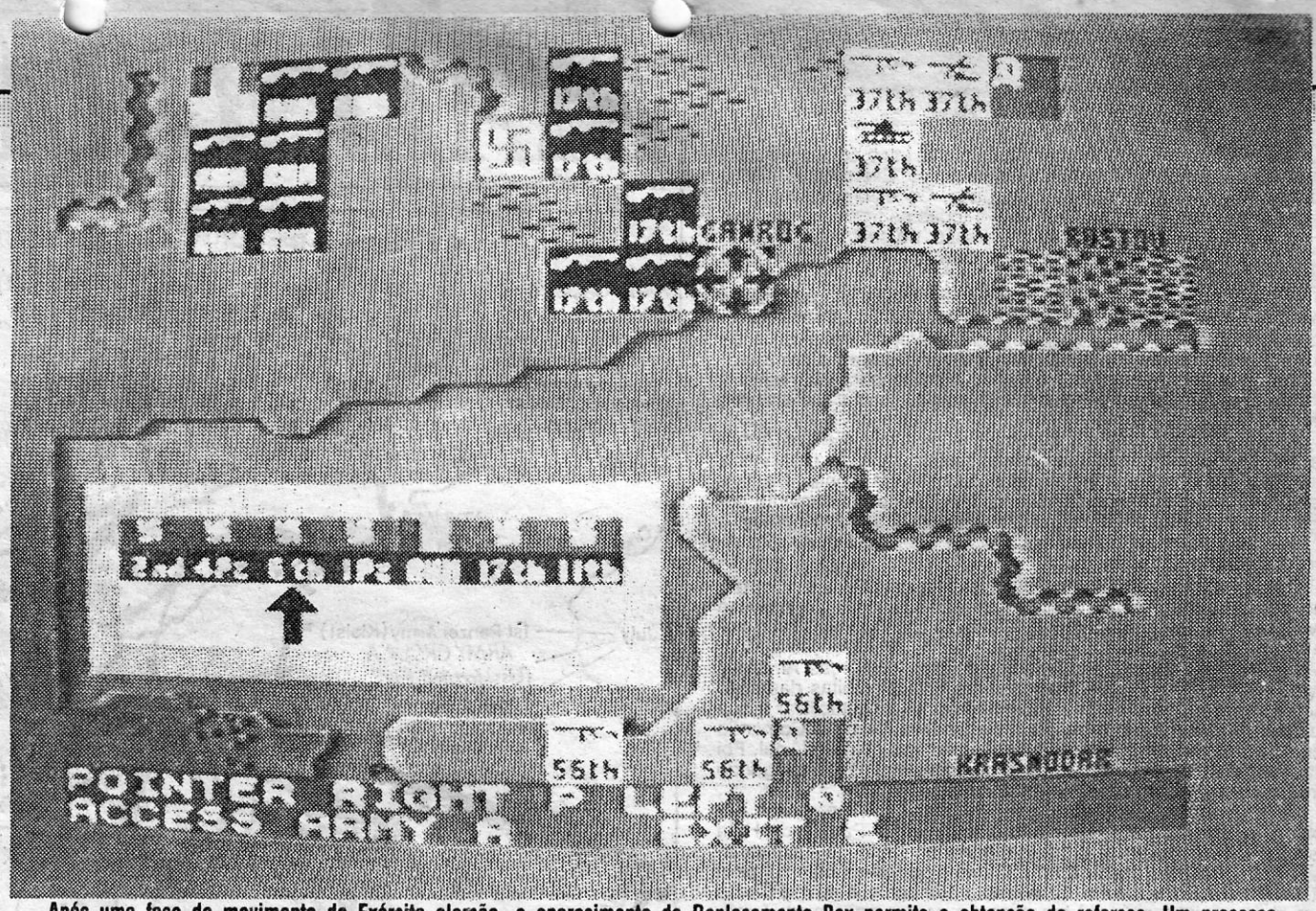
O jogador apenas começa a acumular reforços após a 5.ª volta de jogo (note-se que tanto o Exército Alemão como o Exército Soviético recebem reforços). Os reforços consistem em 18 unidades de infantaria apeada (1800 pontos ou %) mais um número variável de unidades de infantaria mecanizada e de blindados. Em média estas somam outras 18 unidades.

O Exército Soviético recebe 7 Exércitos de reforço, com 5 unidades cada, mais uma quantidade variável de pontos de reforço. Esses mesmos novos Exércitos entrarão no mapa de jogo entre os dois pares de setas que nele aparecem. Uma unidade do Exército Alemão que aí seja colocada previamente, evitará a entrada de unidades inimigas nessa área em particular.

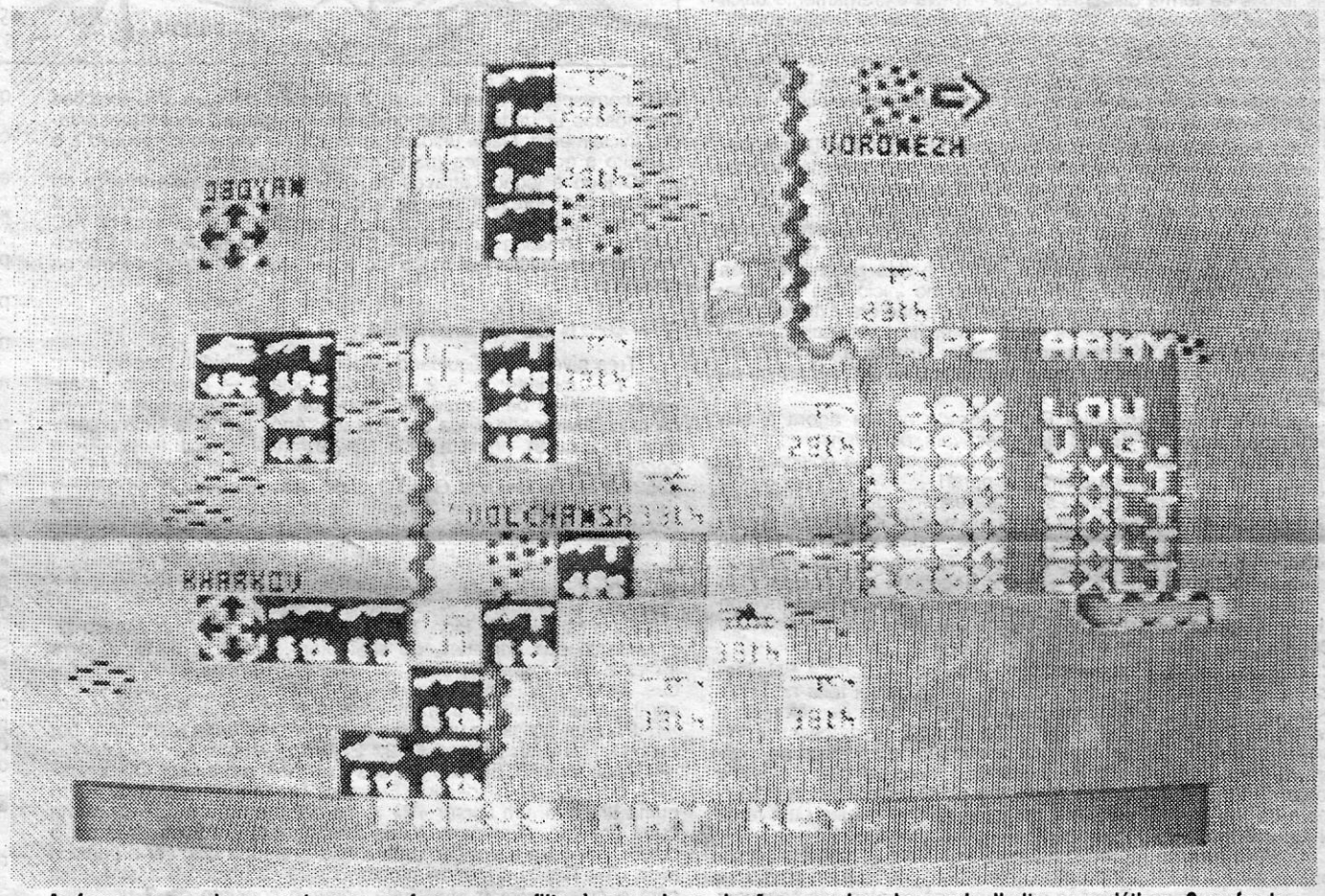
Uma vez aparecida no ecrã de jogo a «Replacement Box», usar as teclas «P» e «Q» para mover a seta e então usando a tecla «A» seleccionar o Exército pretendido. Se o acesso não nos for permitido, tal significa que esse mesmo Exército está sem reabastecimentos. Uma vez seleccionado o Exército pretendido, usar as teclas «P» e «Q» para escolher o tipo de reforços pretendidos, e para o seleccionar usar a tecla «T».

Em seguida seleccionar o valor pretendido e pressionar «V» e em seguida pressionar «E». O número de reforços escolhidos serão divididos entre as unidades do respectivo Exército. No caso de um Exército apresentar menos de 6 unidades, então uma nova unidade (de qualquer tipo) poderá ser colocada no teatro de operações. Quando se seleccionarem os pontos de reforço para um determinado Exército estes serão repartidos, tal como anteriormente foi descrito; Se 100 ou mais pontos ainda sobrarem nesta fase, então uma nova unidade do tipo escolhido entrará no teatro de operações.

Note-se que se o AIC desse mesmo Exército não estiver visível no mapa de jogo, a entrada dessa nova unidade não se poderá realizar. A entrada de novas unidades faz «levantar» o moral às restantes unidades do mesmo Exército.



Após uma fase de movimento do Exército alemão, o aparecimento da Replacemente Box permite a obtenção de reforços. Um processo complexo que é necessário estudar com atenção ou lá vai o jogador perder as unidades que tanta falta lhe farão se quiser levar a batalha por diante



As forças em parada ou, neste caso, as forças em conflito, à esquerda os alemães, aproximando-se pela direita, os soviéticos. O confronto vai dar-se na região de Voronezh. E uma caixa que aparece do lado direito diz que o IV Exército Panzer já viu melhores dias. Talvez seja tempo de rever as estratégias de combate. Ou reler as instruções. Desta vez com atenção

16 — Condições de vitória

O jogo terminará se sucederem as seguintes situações (apenas uma delas é suficiente):

1 — Se um dos Exércitos for reduzido, na sua totalidade, a menos de 40% dos seus efectivos.

2 — Se unidades Alemãs ocuparem na mesma volta: Stalingrad, Stravopol e Saratov.

3 — Se uma unidade soviética ocupar Kharkov ou Dnepropetrovsk. Caso nenhuma destas condições se verifique, a vitória será decidida tendo em conta a situação das unidades presentes no mapa de jogo, quando o jogo terminar.

Para voltar a jogar, pressionar a tecla «Y» e, em seguida, a tecla "ENTER", devendo em seguida colocar a «cassete» em andamento a partir do início.

17 — Conselhos aos jogadores

Estrategicamente, os principais aspectos a ter em conta, para além da distribuição e organização geográfica das nossas forças, são:

a) O grande espaço existente entre Voronezh e Saratov, e as restrições ao nível dos abastecimentos que o mesmo pode implicar;

b) Qual a prioridade a dar, no que toca à entrada no teatro de operações do 11.º Exército, e qual a sua posterior função;

c) Em que altura e em que locais se devem estabelecer linhas defensivas;

d) Decidir qual o local onde se dará o grosso do nosso ataque, e quais as unidades que nele serão empregues.

No que toca às cidades — bases de reabastecimento, constituem objectivos de particular importância, pois qualquer Exército sem reabastecimentos fica privado de quaisquer reforços; logo, estas mesmas cidades devem ser consideradas como objectivos intermédios, e a sua respectiva ocupação e posterior defesa são de importância vital para atingir a vitória final.

Os reforços soviéticos, ou melhor, os novos Exércitos soviéticos, tendem a aparecer entre as cidades de Voronezh e Saratov, independentemente da actual posição da frente. Tal pode parecer um pouco utópico, mas é importante ter em conta que os territórios a norte dessas mesmas cidades — apesar de não aparecerem no mapa de jogo — se encontrarem em poder da União Soviética, historicamente falando.

Este pequeno detalhe constitui um dos pontos fracos do Exército Soviético (ou um dos pontos fracos da programação do jogo!?), pois se conseguirmos colocar uma das nossas unidades nessa mesma faixa de território, o Exército Soviético fica impossibilitado de colocar novos Exércitos nessa mesma área.

Concurso — «Stalingrad»

Este concurso, é uma pequena iniciativa do «Strategic — Boss» destinada a oferecer 3 (três) cópias deste jogo de guerra, devidamente acompanhadas dos respectivos manuais de instruções, aos 3 (três) primeiros leitores que me enviem num postal dos C.T.T. as respostas às 5 (cinco) perguntas abaixo indicadas.

Nesse mesmo postal, para além das respostas às perguntas, devem indicar o vosso nome, morada, data de nascimento, e n.º de telefone. Os prémios ser-vos-ão enviados pelo correio, num prazo não superior a 30 (trinta) dias após a publicação na secção «Jogos de Guerra», do nome dos 3 (três) felizes contemplados.

Este pequeno concurso é possível graças à colaboração de: José L. Brito Jr., Loja 14, Centro Comercial Drugs, Avenida Chaby Pinheiro — 2725 Mem Martins.

E agora vamos às perguntas (toca a consultar os «velhinhos» manuais de história militar!):

1 — Qual o comandante do 6.º Exército Alemão (nome e patente completos)?

2 — Em que data foi içada a bandeira nazi no monte «Elbrouz», por um grupo de alpinistas da 1.ª e 4.ª Divisões de Montanha Alemãs?

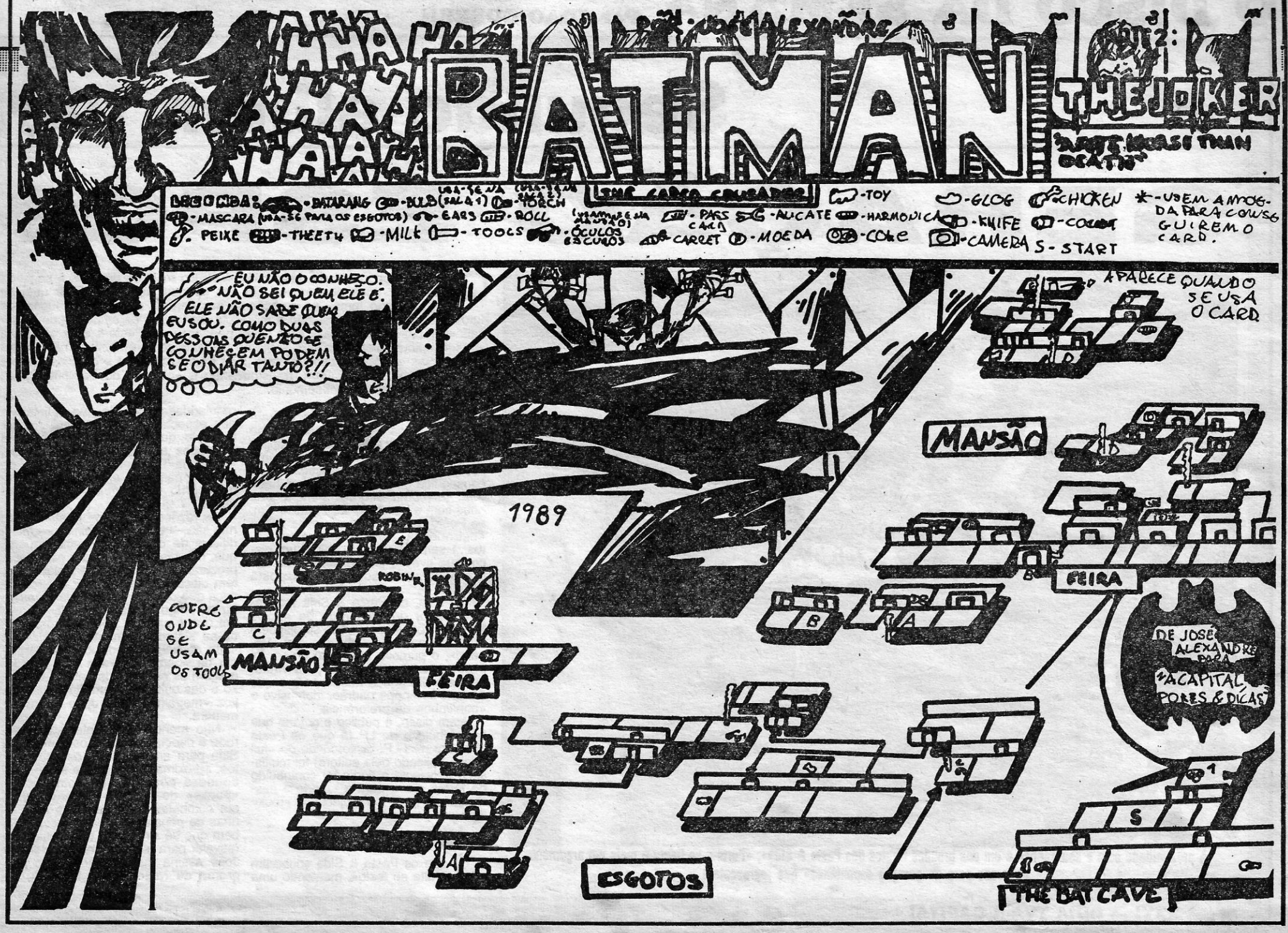
3 — Qual a data, em que, após oito longos meses de cerco, o Exército alemão conquistou Sebastopol?

4 — Qual a data em que se iniciou a Operação «Winter Gevitter» (Tempestade de Inverno)?

5 — Qual a data em que foi assinada a declaração de rendição incondicional do 6.º Exército Alemão?

A morada para a qual devem enviar os vossos postais é a seguinte:

Concurso — «Stalingrad»
Pedro Mateus
Rua Adriano dos Santos Gil, Lote A - 2.º
2735 Agualva-Cacém



Pokes & Dicas

UM «pokes» pequenino mas a cheirar a *Batman* por todos os poros. De facto, temos um mapa, o primeiro, para o lado dois de *Batman*, a preencher esta página. Envia-o o *José Alexandre Paulino*, da Rua Libânio Braga, 4, r/c., dt.º, 2900 Setúbal. E este leitor fez mais alguns gatafunhos informativos na carta enviada ao Poço.

The Joker — Batman 2

O jogo em si e as «dicas»:

Na *BATCAVE*

BULB: Ilumina a sala marcada como n.º 1 no mapa.

MAST: Usa-se antes dos esgotos, senão morre-se mais depressa.

TORCH: Ilumina os esgotos.

BATARANG: Arma.

Nos esgotos:

EARS: Mensagem do Robin.

ROLL: Desconheço o seu uso.

FISH: Energia.

ÓCULOS: Usam-se na mansão do *Joker*.

CARRET: Energia.

WIRE CUTTER: Desconheço o seu uso.

TEETH: Usam-se para mastigar os alimentos.

Na feira:

TOOLS: Usam-se no cofre assinalado no mapa.

GLOG: Energia, mas ficamos lentos e as balas acertam-nos mesmo quando estamos abaixados.

KNIFE: Nenhuma utilidade.

COCONUT: Energia.

Na mansão:

COKE: Energia.

CASH: Usa-se onde se achou para fazer aparecer o «card».

CARD: Usa-se na casa indicada no mapa.

CHICKEN: Energia.

MILK: Energia.

TOY: Nenhuma utilidade.

HARMONICA: Toca música.

CÂMARA: Tira fotografia.

★ ★ ★

«Dicas» para *Savage* (2.º e 3.º níveis):

2.º nível — Não disparem para os monstros (ou lá o que é isso) verdes, pois não se destroem.

3.º nível — Nunca se aproximem da água nem dos espinhos senão são atraídos.

★ ★ ★

«Dica» para os possuidores do 128K + 2 ou do 128K + 3:

Se tiverem os seguintes jogos não hesitem em usar o «tape loader»: *Marauder / Target Renegade / Rambo III* — pois estes jogos ficarão com músicas estupendas, para além de (alguns) entrarem todos de seguida.

Nota final: Quando forem pôr o «tape loader», caso os jogos tiverem um certo programa protector tipo (LOAD ""), passem isso e carreguem o jogo normalmente, caso contrário o programa «apaga-se».

1943

Do *José Manuel Carriço*, tão habitual nestas páginas que já nem vale a pena dizer que ele vive no Feijó (olha, escapou...) mais algumas «dicas» para o jogo com nome de ano. E dois carregadores para os que acreditam. A propósito, quem conhece um «poke» para *Tapper*?

```
1  REM 1943
2  REM SPECTRUM 48K
5  BORDER Ø : PAPER Ø : INK 7 :
   CLS : CLEAR 24999 : POKE 23658,8
1Ø PRINT " LIGA O GRAVADOR E
   CARREGA UMA TECLA ":PAUSE Ø
15 LOAD "" SCREEN$ : LOAD "" CODE
2Ø INPUT " QUERES ENERGIA INFINITA
   (S/N)? ";A$ : IF A$ = "S" THEN
   POKE 487121,2Ø1
25 INPUT " QUERES BOMBAS INFINITAS
   (S/N)? ";A$ : IF A$ = "S" THEN
    POKE 53114,Ø
3Ø INPUT " QUERES ROLLINGS
   INFINITOS (S/N)? ";A$ : IF A$ = "S"
   THEN POKE 53158,Ø
35 CLS : RANDOMIZE USR 25593
```

BIONIC COMMANDO

```
1  REM BIONIC COMMANDO
2  REM SPECTRUM 48K
5  BORDER Ø : PAPER Ø : INK 7:
   CLS : CLEAR 28663 : POKE 23658,8
1Ø PRINT " LIGA O GRAVADOR " :
   PRINT" CARREGA UMATECLA ":
   PAUSE Ø
15 LOAD "" SCREEN$ : LOAD "" CODE
2Ø INPUT " QUERES BOMBAS
   INFINITAS (S/N)?
   ";A$ : IF A$="S" THEN POKE 34274,Ø
3Ø CLS : RANDOMIZE USR 5Ø896
```

1943

Neste jogo, temos de percorrer quatro cenários diferentes. Em primeiro lugar, enquanto sobrevoamos o Pacífico, temos de enfrentar esquadrilhas da aviação japonesa e destruí-las. Na 2.ª fase, além de encontrarmos alguns caças inimigos, temos de enfrentar três gigantescos couraçados japoneses. Para se concluir esta fase com êxito é imprescindível destruir todas as torres de disparo que se encontram nos três barcos, caso contrário é-nos informado que o nosso ataque falhou e voltamos ao início desta fase. A 3.ª fase, coloca-nos sobre algumas cidades japonesas; nesta zona, o ataque da aviação inimiga é especialmente intenso, o que, juntamente com a dificuldade de distinguir os disparos inimigos (que se confundem com o cenário), torna esta fase, talvez, a mais difícil de todas. Na 4.ª fase, enfrentamos um enorme bombardeiro japonês, que está móvel; nesta fase, temos de destruir os quatro motores do avião (assim que o conseguimos, a nossa missão acabou...). De referir que em caso de completarmos as quatro fases, voltamos ao início da 1.ª fase, o que acontecerá sempre, enquando possuirmos armas suficientes.

No «écran», encontramos diversoss marcadores: uma barra de energia (que irá diminuindo à medida que formos atingidos); quatro letras «R» (que são os «rollings»: carregando em «Enter», o nosso avião realiza um «looping», no qual é imune aos ataques); «high-score»: pontuação. O nosso avião também possui bombas, que podem ser usadas para destruir os inimigos (excepto as torres dos barcos inimigos e do avião da 4.ª fase). Também podemos recolher armamento extra ao longo do jogo: no início aparece «P» («Power»), que repõe alguma energia, mas se dispararmos sobre ele, há outros items possíveis de recolher: disparo mais potente em várias direcções; disparo mais potente; disparo em várias direcções; bombas; canhões extra (de referir que, excepto no caso da energia e das bombas, o efeito do novo armamento termina, assim que recebemos um tiro inimigo).

Vária

O *Fernando José M. Tavares*, da Rua D. Nuno Álvares Pereira, 10-1.º-D, 7300 Portalegre, quer trocar correspondência com outros leitores (quem quiser telefonar-lhe pode fazê-lo pelo (045) 21975). E este leitor, caneta a meias com o *Miguel Carrapiço*, preparou uma série de «dicas» que aqui ficam para ajudar algum jogador mais atrasado. E não se esqueçam de lhes escrever. E é o fim por esta semana.

GREEN BERET — No 2.º nível guardem as últimas quatro bazucas para matar o inimigo final, que são cães (ou ovelhas) com guardas.

BRUCE LEE — Quando chegar a um painel com dois símbolos de Shao-Lin em *flash* deve tocar-lhe e sair dessa casa, voltando lá depois. Desta maneira pode ganhar bastantes vidas até os símbolos de Shao-Lin desaparecerem.

Street Fighter — Tácticas

1.º NÍVEL (Japão):

— *Lutador careca* — Fácil de matar com qualquer técnica.

— *Ninja* — Golpes altos e cuidado com as rosetas.

2.º NÍVEL (Inglaterra):

— *Punk* — Golpes baixos.

— *Perito de lutas de paus* — Golpes baixos.

3.º NÍVEL (USA):

— *Boxeur* — Golpes baixos e cuidado com os murros.

— *Mestre em karaté* — Golpes baixos e cuidado com os pontapés.

4.º NÍVEL (Tailândia):

— *Mestre em taokem-do* — Golpes baixos.

— *Lutador de luta-livre* — Pontapés no ar e fugir.

ROBOCOP — No 2.º nível, em primeiro lugar, terá de descobrir a cara do chefe dos traficantes de droga, quando descobrir os dois desenhos ficarão sobrepostos e passará à fase seguinte.

DOUBLE DRAGON — Jogue com um só boneco, quando estiver quase a perder, jogue com o outro boneco e será mais fácil passar de nível.

1943 — Comecem por jogar dois jogadores, quando um não tiver mais energias pode servir de escudo, colidindo com outros aviões.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

O DISCO DA SEMANA Por JOÃO GOBERN

Segundo álbum para

GERAÇÃO ESPON

A proximidade com o seu público é um dos grandes trunfos dos Peste & Sida», «Portem-se Bem» é mais um argumento poderoso para a «geração espontânea» que representam

QUEM teve oportunidade de assistir há pouco mais de um mês à segunda noite dos Sons do Parque, terá tido oportunidade de verificar que, se algum grupo tomou no coração (e nas pernas) do público o lugar dos Xutos & Pontapés, conquistando a militância saltitante e de empurrão do sector mais «combativo» do público, essa honra pertenceu aos Peste & Sida. Mesmo a apresentação pública dos GNR, segura e brilhante como é habitual, não conseguiu criar as «ondas de choque» que João Pedro Almendra e os seus companheiros de palco arrancaram, transformando a «plateia» do Pavilhão Carlos Lopes num verdadeiro pandemónio.

O mais espantoso é que a «herança» dos Xutos — aqui encarada no sentido de uma proximidade cúmplice com o público, do alcance de uma verdadeira e radical identificação — foi conseguida de uma forma pouco habitual: tal como acontecia há alguns anos com a banda de Zé Pedro e Tim, os Peste & Sida logravam essa vitória «estrondosa» (em todos os aspectos...) sem um suporte físico, um disco, que tivesse sido divulgado de forma condizente com essa resposta popular.

Ou seja, os Peste & Sida mostraram dispor de uma rede de apoios fundada apenas pelos que se dispõem a assistir aos seus espectáculos: «Veneno», o primeiro álbum do grupo, foi praticamente silenciado pela rádio, hoje em dia pouco aberta para o que escapa ao «pop» padrão, inofensivo e «bonitinho» de preferência.

Além disso, é público e notório que a distribuição do LP (a que os Peste chamam mini-LP, discordando do «full price» aplicado pela editora) foi muitíssimo deficiente e podia ter contribuído de forma grave para a «morte à nascença» de mais um projecto do «rock» feito em português.

Força

Só que os Peste & Sida souberam «dar a volta ao texto», mantendo uma regularidade mais do que satisfatória nos espectáculos e conseguindo, por exemplo, que alguns dos temas agora passados a disco («Chuta Cavalo», «Paulinha») fossem, já nos Sons do Parque, cantados em coro e adoptados como hinos pelos seus seguidores.

As razões do «caso» Peste & Sida não são — em minha opinião — muito difíceis de descobrir: mesmo aqueles que, nos discos que levam para casa, procuram um produto mais elaborado, têm dificuldade em resistir à força rítmica que o grupo é capaz de apresentar ao longo de uma hora de «show» em que é proíbido abrandar, praticando-se sistematicamente a táctica da «luta contínua», traduzida na estratégia da «demolição» em que se congregam os esforços da bateria, do baixo e das guitarras, bem ajudados pela voz «metralhada» de João Pedro Almendra.

Não menos importante é a forma rude e directa escolhida pelos Peste & Sida para arquitectarem os seus textos, aproximando-se quase sempre da agudeza pouco polida com que os «punks» de antanho transformavam em combates cada uma das suas linhas de pensamento ou de acção. Se bem que se sinta uma tendência para resvalar para a caricatura que Herman José assina magistralmente (no programa de rádio «Água Mole...», da

COBRANÇAS ESPECIAIS

Agência internacional, reforçada com os melhores cobradores nacionais, recupera os valores dos cheques, letras, facturas, etc., não liquidados nos prazos estabelecidos

DISCRIÇÃO — EFICIÊNCIA — RAPIDEZ

SR. EMPRESÁRIO
NÃO HESITE
CONTACTE-NOS HOJE

INTERCOL, LDA.
AVENIDA COLUMBANO BORDALO PINHEIRO, 91-4.º-C
TELEFS. 726 08 12 • 726 08 29 — 1000 LISBOA